



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2019/2020

145

Desarrollo de contenidos de Historia Medieval para actividades de aprendizaje basadas en
TICs con la participación del alumnado

Pablo Martín Prieto

Facultad de Geografía e Historia

Departamento de Historia de América y Medieval y Ciencias Historiográficas

ÍNDICE

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto	2
2. Objetivos alcanzados	3
3. Metodología empleada en el proyecto	4
4. Recursos humanos	5
5. Desarrollo de las actividades	6
6. Anexos	8

1. OBJETIVOS PROPUESTOS EN LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se plantea la conveniencia de tener en cuenta los gustos, preferencias y participación del alumnado para desarrollar actividades de docencia y aprendizaje de su interés, dinámicas y lúdicas, adaptadas a la continua renovación de herramientas y lenguajes propios de la actual sociedad de la información basada en TICs. De acuerdo con la planificación inicial del mismo, el objetivo general consiste en reunir, ordenar y adaptar contenidos de las materias de Historia Medieval susceptibles de ser aprovechados en herramientas de aprendizaje desarrolladas en forma de juegos de ordenador y Smartphone, implementándolo mediante plataformas y formatos gratuitos de libre acceso online, tales como Educaplay, Kahoot y otros, que permiten crear cuestionarios animados con preguntas y respuestas, así como entornos de juegos a los que los jóvenes están habituados, en los que se pueden integrar elementos útiles para aprendizaje y refuerzo de los contenidos propios de las asignaturas de Historia Medieval. Todo el planteamiento del proyecto se fundamenta como base en la necesidad de conectar de manera más atractiva y eficaz con las nuevas promociones de alumnos que llegan a las aulas, mediante herramientas de aprendizaje lúdicas en medios con cuyo manejo y filosofía se hallan sobradamente familiarizados, contando en todas las fases de desarrollo del proyecto de innovación con las opiniones y participación activa de alumnos interesados en formar parte del mismo.

Más concretamente, los objetivos del proyecto, propuestos en su presentación, son los siguientes:

Compilar, ordenar y clasificar elementos de información relacionados con los contenidos docentes de las asignaturas de Historia Medieval en los distintos Grados de la UCM en que se imparten (dentro de la Facultad de Geografía e Historia: Grado en Historia, Grado en Historia del Arte, Grado en Arqueología y Grado en Musicología), susceptibles de ser utilizados para el desarrollo de herramientas y actividades lúdicas de aprendizaje y auto-aprendizaje para el alumnado, implementadas en plataformas y formatos de aprendizaje móvil electrónico (M-learning).

Implementar aplicaciones concretas en forma de cuestionarios y juegos interactivos donde se aplican los contenidos de Historia Medieval seleccionados y graduados, de acuerdo con distintos temas y niveles, en plataformas gratuitas de sencillo acceso y manejo online, tales como Educaplay y Kahoot, entre otras, que los estudiantes puedan utilizar como elemento dinámico y motivador dentro de su experiencia de aprendizaje (con posibilidad de desarrollo en App o en versión web).

Contar desde el principio con la participación activa de un grupo de estudiantes, miembros del proyecto de innovación, para la concepción, diseño, selección de contenidos interesantes y motivadores, e implementación concreta de los ejemplos de herramientas de aprendizaje desarrollados dentro de las plataformas y formatos referidos, y similares.

Contribuir a integrar el manejo de las nuevas tecnologías TICs interactivas y de plataformas y formatos de juego con los que los estudiantes se hallan familiarizados y se identifican, como medio motivador para incrementar su implicación activa en los procesos de aprendizaje.

Crear una biblioteca de recursos de este tipo plenamente accesible, incorporada como anexo a la memoria final del proyecto de innovación docente, que pueda ser consultada en los repositorios institucionales y aprovechada en abierto por cualquiera, tanto dentro como fuera de la comunidad universitaria.

2. OBJETIVOS ALCANZADOS

Desgraciadamente, la situación extraordinaria creada por un motivo sanitario de fuerza mayor ha trastocado en buena medida los planes y previsiones del proyecto, que en consecuencia no se han podido acabar de desarrollar como estaba inicialmente previsto. Esta circunstancia sobrevenida ha afectado al grado de consecución de los objetivos iniciales en alguna medida; pese a todo, consideramos que en esta memoria se puede reflejar de manera suficiente el tipo de actividades y resultados que nos proponíamos alcanzar, si no con el grado de detalle y acabado que nos hubiera gustado alcanzar, al menos como muestra de las posibilidades del enfoque y metodología de trabajo propuestos. Teniendo en cuenta estas consideraciones generales, se pueden distinguir los siguientes objetivos alcanzados:

- La participación activa del alumnado.

Uno de los objetivos fundamentales del proyecto era desde el principio conseguir la implicación activa de un grupo de estudiantes, de distinta procedencia (plan de estudios) y nivel. Los estudiantes miembros del proyecto han podido aportar sus iniciativas e ideas libremente para el mejor desarrollo del mismo; su trabajo se ve reflejado en los prototipos que como ejemplo figuran en el apéndice final, y que ilustran las posibilidades de utilización de estas plataformas y formatos online para crear materiales, juegos y recursos útiles para la docencia y autoaprendizaje en el campo de la Historia Medieval.

- La elaboración de una serie de materiales.

Fruto tangible y concreto de la ejecución del presente proyecto ha sido la concepción, elaboración y puesta a punto de una serie de recursos y materiales que, presentados en el entorno de distintos formatos, tienen todos en común su carácter lúdico e instructivo. Sobre la base de la definición de un programa marco de contenidos de Historia Medieval, proporcionado en sus líneas generales por el Prof. Martín Prieto, y pudiendo consultar al respecto la Guía de recursos para la docencia de Historia Medieval elaborada en el curso 2018-2019 en el seno del Proyecto Innova-Docencia No. 65 (<https://ucm.on.worldcat.org/oclc/1112681350>), se ha definido el marco general de contenidos, desarrollados concretamente en los juegos y recursos elaborados por los miembros del proyecto. Esos recursos constan en el apéndice de esta memoria.

- La difusión de los resultados.

La inclusión de los juegos, recursos y materiales elaborados por los miembros del proyecto en el apéndice de esta memoria permite darles la visibilidad necesaria para que, una vez publicada en el repositorio institucional de nuestra Universidad, puedan ser utilizados por estudiantes y docentes como apoyo a los procesos de docencia y (auto-)aprendizaje en relación con las distintas asignaturas del área de Historia Medieval; aunque la relación de materiales publicados no es completa en relación con las previsiones iniciales, mucho más ambiciosas (por razón de la situación de emergencia sanitaria sobrevenida), estimamos que pueden servir como muestra útil del estilo y formato que, conforme a esas líneas, pueden ser empleados para ampliar y completar ese elenco.

3. METODOLOGÍA EMPLEADA EN EL PROYECTO

La metodología de trabajo propuesta para el presente proyecto de innovación se basa en la participación, coordinación y reparto de tareas eficiente entre sus miembros, combinando las reuniones y puestas en común de las fases de desarrollo y resultados parciales (presencialmente y mediante la comunicación constante a través de emails, nubes, etc.) con la iniciativa personal y tareas individuales repartidas entre los miembros del equipo.

Una vez constituido el equipo de trabajo se procedió a discutir el plan inicial ideado y prediseñado por el Prof. Martín Prieto, al efecto de recabar opiniones e ideas de los estudiantes miembros, sin perjuicio de que posteriormente, al hilo de su desarrollo concreto, se fuera procediendo a nuevas modificaciones y perfeccionamientos. Asignadas y repartidas las tareas entre los miembros del equipo, se inició su desarrollo a lo largo del periodo de ejecución del proyecto, combinando el trabajo individual de cada miembro con reuniones periódicas de coordinación y comunicación constante entre todos. A partir de marzo de 2020, las restricciones de movilidad y problemas de todo tipo creados por la situación de emergencia sanitaria dificultaron o impidieron la realización de ciertas actividades de coordinación y desempeño de las tareas previstas.

La metodología de trabajo preveía el acceso online, sin necesidad de presupuesto alguno, ya que son de libre acceso y manejo, a plataformas, formatos y entornos como Educaplay, Kahoot y otros, tanto desde los puestos y ordenadores de la Facultad de Geografía e Historia UCM, como individualmente por los miembros del proyecto. Asimismo, nos propusimos explorar las posibilidades de idear un juego de cartas ambientado en época medieval que se pueda utilizar como elemento motivador para el aprendizaje.

Basándose en los contenidos y programas oficiales de las asignaturas de Historia Medieval que se imparten en la UCM, así como contando con la posibilidad de enriquecerlos mediante las bibliografías y recursos proporcionados por el Prof. Martín Prieto, los miembros del equipo han procedido a seleccionar, extraer y ordenar series de datos susceptibles de ser aprovechados para el desarrollo de cuestionarios y juegos interactivos como los que típicamente se pueden implementar en las plataformas relacionadas y similares.

Estaba prevista, en los objetivos iniciales del proyecto, la posibilidad de probar los cuestionarios y juegos desarrollados en un entorno real de aula, en el mismo curso 2019-2020, para evaluar su funcionamiento y grado de aceptación por el alumnado, pero las sesiones de prácticas del segundo cuatrimestre en las que se iba a plantear esta posibilidad quedaron suspendidas por la emergencia sanitaria.

En parte, la posibilidad de recibir opiniones constructivas de los potenciales usuarios de estos juegos y actividades recreativos de refuerzo y apoyo al proceso de aprendizaje desarrollados en el marco de nuestro proyecto queda substituida por la publicación en el apéndice de esta memoria de una selección de los mismos; a través de la difusión de dicha memoria, incluida en los repositorios institucionales de la UCM, dichos recursos quedarán expuestos públicamente, al mismo tiempo que también serán de acceso abierto dentro de las propias plataformas gratuitas donde se han desarrollado, lo que permitirá su aprovechamiento posterior en cursos sucesivos, potencialmente por cualesquier docentes y estudiantes, así como su puesta a disposición de la sociedad en términos más generales (posibilidad de utilizarlos como recursos de aprendizaje y auto-aprendizaje a distancia y recreativos).

4. RECURSOS HUMANOS

Responsable: Pablo Martín Prieto, Profesor Contratado Doctor en régimen de interinidad del Área de Historia Medieval, Departamento de Historia de América y Medieval y Ciencias Historiográficas, UCM. Acreditado para Profesor Titular de Universidad, ANECA 15/07/2015. Evaluación Docente Excelente en el periodo trianual 2015-2018.

Miembros:

María Isabel García Gómez, alumna del Grado en Musicología, Facultad de Geografía e Historia, UCM.

Víctor García Santos, alumno del Grado en Historia, Facultad de Geografía e Historia, UCM.

Carlos Moya Córdoba, alumno del programa de Doctorado en Historia y Arqueología (no. expediente: 147), Facultad de Geografía e Historia, UCM. Tutor y Director: Pablo Martín Prieto. Título de la tesis: Estudio de la presencia vikinga en el Noroeste de la Península Ibérica.

Justificación:

Apoyándose parcialmente en la experiencia y resultados del proyecto Innova-Docencia No. 65 del curso 2018-2019, el Prof. Martín Prieto definió sobre las mismas líneas generales de desarrollo de materiales contando decisivamente con la participación activa, opiniones e intereses, de un grupo de estudiantes representativos de distintos niveles y planes de estudios que, dentro de la Facultad de Geografía e Historia, cursan contenidos de Historia Medieval. El protagonismo de los estudiantes en todas las etapas de desarrollo del proyecto, desde su planteamiento y concepción hasta sus resultados objetivos y tangibles, constituye una seña de identidad diferencial que este proyecto de innovación docente tiene con el referido No. 65 de la convocatoria 2018-2019.

La selección de participantes se hizo teniendo en cuenta un fundamento y una situación dada. El fundamento era la voluntad de tener representados estudiantes de distintos planes de estudios y niveles dentro de los mismos, pero con el elemento unificador de que todos ellos tuvieran en común la presencia de contenidos de Historia Medieval. Más concretamente, todos los miembros del equipo han cursado alguna asignatura de Historia Medieval impartida por el Prof. Martín Prieto. La situación dada era la participación de dos de los estudiantes en el anterior proyecto Innova-Docencia No. 65 del curso 2018-2019, concretamente de M. I. García Gómez y C. Moya Córdoba. A ellos se sumó la incorporación de V. García Santos.

5. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Sobre la base de los planteamientos iniciales reflejados en la solicitud del proyecto, y materializados en los objetivos generales indicados en el apartado 1. de esta memoria, el desarrollo concreto de las actividades se produjo de la siguiente manera:

En una reunión inicial, celebrada inmediatamente tras la notificación de concesión del proyecto en junio de 2019, el Prof. Martín Prieto convocó a los estudiantes miembros, y procedió a informarles detalladamente de los términos en que el proyecto había sido concebido y planteado inicialmente, en función de los cuales términos había recibido la aprobación oficial. En la misma reunión, los miembros del equipo tuvieron ocasión de reflexionar y proponer nuevas ideas y planteamientos modificativos de las previsiones iniciales; gracias a estas aportaciones, el proyecto se adaptó mejor a los intereses y propuestas de sus miembros y experimentó un enriquecimiento.

Se procedió asimismo, en la misma reunión inicial, a realizar un reparto informal y preliminar de tareas y ámbitos de trabajo entre los miembros del equipo, contando con las posibilidades, inclinaciones y preferencias de los mismos, así como con las ideas propias de las que podían hacerse responsables. En algunos casos, sobre la base de este reparto inicial, se asignaron áreas de trabajo específicas en relación con algunos recursos o materiales concretos susceptibles de ser implementados por miembros individuales del equipo, y en otros casos se repartieron tareas colectivas o acumulativas de varios miembros del equipo llamados a aportar contenidos en el marco de un mismo entorno, plataforma o herramienta online.

El Prof. Martín Prieto aportó a la reunión, e individualmente por email a cada uno de los miembros del equipo, como punto de apoyo, la memoria y materiales fruto del anterior proyecto Innova-Docencia No. 65 del curso 2018-2019, donde figura un completo programa desarrollado e ilustrado con materiales audiovisuales de Historia Medieval de Europa, como muestra útil para la selección de los contenidos concretos de temario que se podrían aprovechar como inspiración y para su desarrollo en formato de actividades recreativas de interés para la docencia y el aprendizaje. Dicho programa-tipo está desglosado en unidades temáticas, e incluye esquemas de contenidos y referencias detalladas de bibliografía básica (manuales, obras de referencia y generales) y específica de utilidad para la preparación y ampliación de dichos contenidos.

A partir de dicha reunión inicial, se puso en marcha el funcionamiento ordinario del equipo de trabajo del proyecto. A fin de coordinar eficazmente este trabajo conjunto, con áreas específicas individuales, de manera que se pudiera unificar criterios, evitar solapamientos o repeticiones, y resolver cualquier duda o dificultad que pudiera presentarse en el desarrollo del trabajo, se utilizaron los siguientes medios:

- Consulta constante entre el responsable y los miembros mediante email y otras formas de comunicación habituales.
- Reuniones periódicas y ocasionales, plenarias o parciales, entre el responsable y los miembros del equipo.
- Creación de una “nube” o base de datos de acceso común en la que todos han podido aportar los materiales y recursos que iban reuniendo, al mismo tiempo que consultar los de los demás.

Por lo que se refiere concretamente a los medios necesarios para el desarrollo del proyecto de innovación, se deben mencionar:

- Los fondos y servicios de la Biblioteca de la Universidad Complutense (principalmente, los de la Facultad de Geografía e Historia): libros, recursos bibliográficos, acceso a bases de datos y otros recursos bibliotecarios on-line, y ocasionalmente utilización del servicio de préstamo interbibliotecario e intercentros.
- Conexión a internet que todos los miembros del proyecto tienen, para acceso a todo tipo de materiales y recursos on-line, incluyendo imágenes y vídeos.
- Acceso y registro gratuito a plataformas para el desarrollo de recursos online como Educaplay, Kahoot, y otras, por todos los miembros del equipo.

El libre acceso a las plataformas relacionadas, así como a los recursos bibliotecarios disponibles de la UCM, explican que no haya sido necesaria consignación presupuestaria alguna para el buen desarrollo del proyecto.

El cronograma previsto para el desarrollo de las actividades del proyecto era inicialmente el siguiente, tal como figuraba en la solicitud:

- Entre mayo y junio de 2019: toma de contacto, definición de objetivos, reparto de tareas entre los miembros del equipo.
- De julio de 2019 a abril de 2020 (hasta Semana Santa): desarrollo general de las tareas del equipo, reuniones, consultas, implementación de los recursos.
- Desde la vuelta de las vacaciones de Semana Santa hasta mayo de 2020: puesta en común final de resultados, cierre de nuevas aportaciones, y preparación de la memoria final (a cargo del Prof. Martín Prieto, responsable del proyecto).

Como es sabido, la situación de emergencia sanitaria con las restricciones de todo tipo anejas ha impedido desde marzo de 2020 el normal desarrollo de las actividades previstas; con todo, una muestra de los resultados alcanzados hasta el momento y proseguídos en parte bajo dichas restricciones se incluye como apéndice de esta memoria.

Asimismo figura en dicha memoria una versión preliminar del reglamento de un juego de cartas llamado “Cantar de gesta”, ideado concretamente por el miembro del proyecto Carlos Moya Córdoba como su principal contribución al mismo. Este proyecto de juego de cartas, susceptible de modificaciones, es una propuesta lúdica de interés para aprovechar motivos, temas y personajes de la Historia medieval hispana como elemento motivador para el aprendizaje de los estudiantes y aficionados al género; como puede apreciarse por la descripción de sus elementos y manera de jugarlo, ilustra concretamente las posibilidades de desarrollo de herramientas y recursos de interés como apoyo a la docencia y aprendizaje de la Historia medieval adaptándose a un formato que puede ser físico (juego material de cartas impresas) o virtual (implementado como programa informático o aplicación para ordenador, tablet o Smartphone). Aquí únicamente se propone el diseño básico con la apariencia y reglamento del juego, sin abordarse su implementación concreta. La lectura de este reglamento permite apreciar la riqueza y variedad de datos históricos de todo tipo aplicados a una época concreta de la Historia medieval hispana que su confección entraña, y en consecuencia el posible aprovechamiento que de todo ello pueden hacer los jugadores. Quienes se hallan familiarizados con este tipo de juegos conocen tanto las posibilidades educativas del formato, como el atractivo que tiene para los aficionados.

6. ANEXOS

A continuación se proporciona una muestra de los tipos de recursos y contenidos de utilidad para la docencia de Historia Medieval que el equipo de este proyecto de innovación ha venido desarrollando durante el curso 2019-2020. Aunque las circunstancias extraordinarias sobrevenidas a partir del mes de marzo han impedido que muchas iniciativas previstas de acuerdo con los objetivos del proyecto se pudieran llevar a término, se han recogido aquí las más acabadas como indicación del tipo de recursos y contenidos que en cada herramienta o formato se pueden desarrollar.

A. FORMATO 'EDUCAPLAY' – M. I. García Gómez, V. García Santos, P. Martín Prieto

Se trata de una herramienta de libre acceso y manejo fácil que permite a docentes y estudiantes desarrollar y utilizar materiales, juegos y actividades interactivas que se pueden aplicar a contenidos propios de las asignaturas del área de Historia Medieval, en distintas presentaciones.

Véanse estos ejemplos:

- Ruleta de palabras: La caída de Roma

'Rosco' alfabético, al estilo del concurso de TV 'Pasapalabra'; cada letra hace referencia a un hecho histórico o concepto relacionado con el tema de la transformación y final del Imperio romano en Occidente, en la transición de la Antigüedad a los tiempos medievales:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4808527-la_caida_de_roma.html

- Mapa interactivo: Reinos germánicos

Mapa mudo donde se pide localizar los principales reinos germánicos que se formaron en el Occidente romano en la transición entre la Antigüedad y los tiempos medievales:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4805424-reinos_germanicos.html

- Ruleta de palabras: Historia bizantina

'Rosco' alfabético, relativo a la Historia medieval del Imperio romano de Oriente:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4805337-historia_bizantina.html

- Crucigrama: Origen y expansión del Islam

Todas las definiciones corresponden a conceptos del tema de los orígenes y expansión medieval del Islam:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5008530-origen_y_expansion_del_islam.html

- Relacionar: Mayordomos de palacio: los Pipinos

Juego que permite establecer las relaciones familiares entre distintos miembros de la dinastía pipínida, de la que desciende Carlomagno:

http://es.educaplay.com/recursos-educativos/5173394-mayordomos_de_palacio.html

- Ruleta de palabras: Alfonso VII (1126-1157)

'Rosco' alfabético, con hechos de la vida y reinado de este monarca leonés del s. XII

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4927128-alfonso_vii_1126_1157.html

- Crucigrama: Alfonso X (1252-1284)

Todas las definiciones corresponden a hechos de la vida y reinado de este monarca castellano del s. XIII:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5112552-alfonso_x_1252_1284.html

B. FORMATO 'GENIALLY' – M. I. García Gómez

Similar al anterior, constituye una herramienta más compleja, pues permite una mayor interactividad, integración de textos y vídeos vinculados a cada concepto manejado, y posibilidad de manejo en presentaciones didácticas de tipo PowerPoint y similares.

Algunos ejemplos:

- Mapa interactivo: Imperio franco, siglos V al IX

Mapa donde se pueden localizar conceptos referidos a la evolución histórica del reino franco, desde sus orígenes a finales del s. V hasta la época de Carlomagno:

<https://view.genia.ly/5edbc695200cf70d60735259/learning-experience-challenges-genially-sin-titulo>

- Mapa conceptual: Los antepasados de Carlomagno

Cuadro genealógico con los ascendientes de Carlomagno (a cada nombre se puede añadir interactivamente información en texto, vídeo, etc.):

<http://view.genial.ly/5edbdb0eaf9e120d747c3172/horizontal-infographic-review-los-antepasados-de-carlomagno>

C. FORMATO 'KAHOOT' – V. García Santos

Sirve para crear cuestionarios programables en el tiempo y para recoger los resultados de quienes los cumplimentan, con adición opcional de imágenes y otros materiales asociados a las preguntas planteadas.

Ejemplos:

- Cuestionario: Égica

Ocho preguntas sobre el rey visigodo Égica, de distintos tipos: de verdadero o falso, con opciones, de respuesta abierta:

<https://create.kahoot.it/details/egica/cd948b70-57d7-49c0-8f10-d88820f96032>

- Cuestionario: Sancho III de Navarra

Diez preguntas sobre el reinado de Sancho III el Mayor, s. XI, con igual diversidad:

<https://create.kahoot.it/details/sancho-iii-de-navarra/79aa3207-494e-4296-b842-f86c41fff2e2>

Reglamento “Cantar de gesta”

Objeto

El presente documento tiene como objetivo el dotar de un reglamento al juego de cartas “*Cantar de gesta*”. Dicho juego nace con una vocación doble: por un lado, la de ser una herramienta docente al alcance de cualquier profesor de Historia de España o Historia Universal (a niveles tanto universitario como de bachillerato); por otro, el de ser un instrumento de divulgación como de promoción de la historia medieval accesible al gran público.

El juego actualmente se encuentra en fase de desarrollo, siendo este el reglamento del set básico del juego – descrito más adelante – y que, por tanto, se encuentra sujeto a futuras ampliaciones tanto cuantitativas como cualitativas.

Ambientación del juego

El juego base se encuentra ambientado en la situación de la Península Ibérica en la época del reinado de Alfonso X de Castilla (1252 - 1284). Cada jugador elegirá uno de las culturas y facciones descritos a continuación y con ella tratará de imponerse a sus rivales.

- Musulmanes
 - Reino zayyánida de Tremecén.
 - Reino nazarí de Granada.
 - Sultanato meriní.
- Cristianos
 - Corona de Castilla.
 - Corona de Aragón.
 - Reino de Portugal.
 - Reino de Navarra.

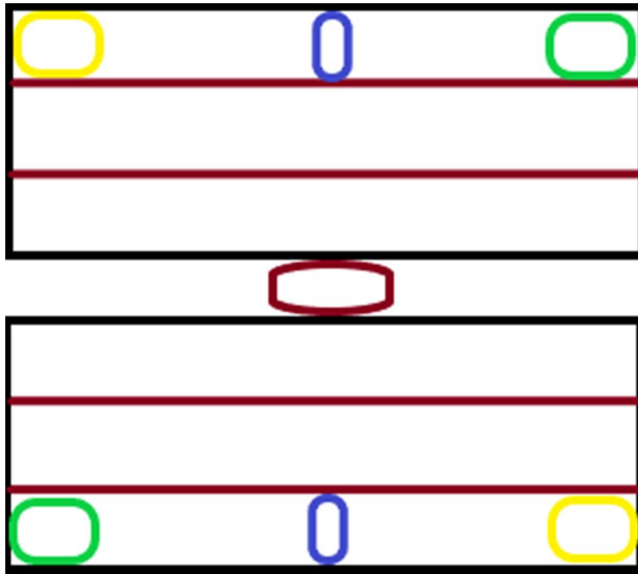
Preparación del juego

Número de jugadores

La variante principal del juego está diseñada para partidas de dos jugadores, pero podrá adaptarse hasta cuatro con las modificaciones pertinentes si bien la velocidad de juego será menor.

Superficie de juego

El juego ha de desarrollarse en una superficie plana y cuadrangular, con ambos jugadores uno frente al otro y un espacio suficiente entre ellos para albergar al menos tres filas de cartas ante cada uno de ellos. En el centro de la superficie de juego ha de dejarse un



espacio despejado para la colocación de cartas de Acción de efecto inmediato o de duración de un único turno.

En la imagen de la izquierda tenemos la distribución ideal de la superficie de juego para dos jugadores.

Líneas negras: limitan la zona de cada jugador. Ningún otro jugador podrá invadir estos espacios ni manipular las cartas en su interior.

Líneas amarillas: limitan el espacio en el que cada jugador debe colocar su mazo de cartas a lo largo de la partida tras el barajeo previo a esta.

Líneas verdes: limitan el espacio

en el que ha de colocarse la pila de descartes de cada jugador.

Líneas azules: limitan el espacio para la colocación de las fichas de puntos de vitalidad (PV) de cada jugador.

Líneas granates: dividen los espacios en función al tipo de cartas que albergan cada uno.

1. Espacio cercano: esta zona más próxima a cada jugador ha de albergar aquellas cartas de tipo **Artefacto** que no se vinculen a otra carta o **Acción** con efecto permanente.
2. Espacio intermedio: esta área se encuentra reservado a las cartas de tipo **Recurso**.
3. Espacio lejano: En esta zona se jugarán las cartas de tipo **Unidad** y aquellas de tipo **Artefacto** que se les vinculen.
4. Espacio central: en ella se colocarán por un turno aquellas cartas de **Acción** inmediata o cuyo efecto dure un turno.

En caso de haber 3 o 4 jugadores, se procederá a dividir el tablero de juego en cuatro partes triangulares cuya base sea cada lado del tablero y quedando truncadas al aproximarse al vértice superior para así reservar el área central de la superficie de juego para el uso de las cartas de **Acción** inmediatas.

Composición del mazo

El mazo es el elemento fundamental del juego. En él, el jugador, lleva las fortalezas y debilidades de su Facción que se representan en sus respectivas cartas. Si bien es factible que no haya dos mazos iguales, todos han de cumplir con una serie de normas comunes:

- El número de cartas de cada mazo al inicio del juego ha de encontrarse entre 50 y 75.
- Cada mazo tiene que contar exclusivamente con cartas pertenecientes a la **Facción** seleccionada si bien puede incluir cartas de rango común de su cultura, con la habilidad **Mercenario** (de cualquier grupo cultural) y **Religioso** (solamente de su grupo cultural).
- Solo podrá tenerse una carta de **Unidad – Monarca** y de **Unidad – Heredero** por mazo. De igual manera, sólo podrá incluirse en el mazo una copia de aquellas cartas que sean de rango único.
- Las cartas de recursos cuentan como de rango único al representar cada una a una localización determinada. No obstante se ha de incluir el set territorial entero en el mazo y por ello la proporción de cartas de cada recurso en el mazo ha de ser de 1:1:1.
- De cada carta de rango raro se pueden incluir dos unidades de ella en el mazo.

- De cada carta de rango común podrán incluirse cuatro unidades de la misma en el mazo.

Tipos de cartas

Pese a sus diferencias – que se analizarán más adelante – todas las cartas tienen una serie de elementos en común:

- Nombre: en la parte superior de la carta, muestran la denominación de lo representado. En el ejemplo sería “Alfonso X el Sabio”.
- Coste: representado por una serie de símbolos circulares en la esquina superior derecha. Cada símbolo representa un tipo de recurso distinto (civil – religioso – militar). Un círculo gris con un número en su interior representa la cantidad de recursos marcada por dicha cifra, pero sin importar el tipo. En este caso tenemos que su coste total sería de 6 unidades de recursos de las cuales ha de haber una de cada tipo antes referenciado y los 3 restantes a disposición del jugador.
- Ilustración: ocupa la mitad superior de la carta. En ella se muestra una representación fotográfica o pictográfica del objeto de referencia de la carta.
- Tipo: en la parte central de la carta. Muestra el tipo de carta que es y su subtipo. En el caso del ejemplo sería “Unidad – Monarca”, siendo lo primero el tipo y lo segundo el subtipo.
- Rareza: mostrada por un cuadrado de diverso color que, dependiendo del tipo de carta, tendrá una posición variable. Los grados y colores son:
 - Blanco: exclusivo para las cartas de **Recurso**.
 - Negro: común.
 - Raro: dorado.
 - Legendario: naranja (como en el caso del ejemplo en la imagen a la derecha).
- Cuadro de texto: en la mitad inferior de la carta. Puede contener dos tipos de textos. En el primero de ellos vienen recogidas todas las habilidades adscritas al uso de la carta y/o los efectos de introducirla en el juego. El segundo de los tipos de texto, que aparecerá entrecomillado y en cursiva, recogerá alguna cita histórica en relación con lo mostrado en la carta.



Acciones

Son aquellas cartas que representan acciones, acontecimientos o decretos de la época. Tienen diversos efectos en el desarrollo de la partida: recuperar PV, infligir daño, fortalecer unidades...

Las acciones indicadas como “*Acción – Inmediato*” son las únicas que cartas que el jugador puede poner en juego en cualquier momento, independientemente de la fase del juego en que se halle o de si es el turno de otro jugador, siempre que cuente con recursos suficientes para ello.

Artefactos

Estas cartas representan objetos de todo tipo que tuvieron una relevancia particular en el periodo de ambientación del juego. Es una categoría con una gran gama de opciones

puesto que sus efectos y modificaciones que causan son muy variadas: mejorar cartas de **Unidad**, sanar, dañar al adversario...

Han de jugarse siempre adscritas a una carta de **Unidad** y si esta es eliminada en el trascurso del juego por una **Unidad** o **Acción**, el artefacto va a parar a la mano del jugador que eliminó esa **Unidad** como botín de guerra. Si la unidad adscrita es eliminada defendiendo un ataque directo al jugador, el artefacto vuelve al mazo de su propietario, que será inmediatamente barajado por el jugador a su izquierda. Si la unidad es eliminada del juego por cualquier otro medio, el artefacto será puesto en la pila de descartes del jugador.

Recursos

No tienen coste de juego. Son aquellas cartas que muestran la infraestructura de cada Facción y, por ende, su capacidad de movilizar mayor o menor número de tropas, artefactos o acciones realizadas. Se dividen en tres tipos:

- Civil: representan núcleos de población que sean representativos del período.
- Religioso: representan enclaves religiosos – catedrales, monasterios, mezquitas – de gran importancia.
- Militar: representan a aquellos puntos fortificados o atalayas con importancia en la época en que se ambienta el juego.

Tienen dos funciones principales. Por un lado, son una fuente de PV ya que añaden uno al jugador cuando son puestas en juego y aumentan su capacidad máxima de estos, como representación de la prosperidad en infraestructura de un dominio en la Edad Media. Por otro lado, permiten el uso de otras cartas ya que todas las demás cartas requieren de una determinada cantidad de uno o varios tipos de recurso para poder ser jugadas.

A su vez, las cartas de Recurso tienen un **Beneficio de Grupo**. Toda carta de recurso tiene un número romano entre paréntesis tras su nombre. Ese número servirá para ubicar el recurso representado con una división territorial de su facción. Por ejemplo, el jugador A juega con la facción Castilla y tiene en su zona de juego las siguientes cartas de recursos: Castillo – Calatrava la Nueva (II), Iglesia – Catedral de Toledo (II) y Villa – Villa Real (II). Todas ellas se encuentran en el Reino de Toledo (segundo en ser mencionado la entitulación de Alfonso X según el *Libro de Privilegios de Toledo*, de ahí el II) por lo que el jugador recibe cada turno un bonus de una unidad del tipo de recurso que desee como muestra de su dominio y control de ese territorio.

Unidades

Son aquellas cartas cuyo objetivo principal es el de causar daño al adversario y absorber aquel que se nos vaya a infligir. Añaden, a los elementos comunes enumerados anteriormente, los valores de ataque y vitalidad de la unidad a la que representan. Estos valores (representados X/Y) se ubican en la esquina inferior derecha de la carta.

A la hora de atacar o de utilizar habilidades de tipo activo, estas han de voltearse quedando a la vista el dorso e indicando que no están disponibles para realizar funciones de defensa, si bien pueden recibir daño de forma normal si el atacante así lo desea.

Si una unidad es destruida, va a la pila de descartes del jugador.

La partida

La condición de victoria será la reducción de los PV del jugador rival a 0 o menos. Se recomienda que la partida comience con cada jugador en posesión de 15 PV, pero esta cantidad puede ser modificada de mutuo acuerdo por todos los participantes antes del inicio del juego en función de sus preferencias (duración de la partida, composición de los mazos...).

Estos PV estarán representados por unas fichas (1 PV=1 ficha) que se situarán a la vista de todo el mundo en el lugar delimitado anteriormente en el apartado “Superficie de juego”.

Los PV se pueden perder de las siguientes maneras:

- A consecuencia de recibir daño por parte de las unidades desplegadas por el rival.
- Por el uso de determinadas cartas de **Acción**.

Los PV se pueden obtener de las siguientes maneras:

- Al atacar al adversario. Cuando se infringe daño al jugador enemigo, el atacante recibe la mitad del daño causado como PV – en caso de que esta cifra sea impar, siempre se redondeará a la baja: por ejemplo, si se causan 5 puntos de daño, el atacante solo obtendrá 2 PV – que añadirá a su reserva en la zona delimitada para ello.
- Por el uso de las cartas de **Recurso**. Cada vez que se juega una de estas cartas, se obtiene un PV y aumenta la capacidad máxima de PV del jugador. Un jugador nunca podrá tener más PV que el máximo determinado por la suma de todas las cartas de **Recurso** y su PV inicial.
- A través de determinadas habilidades de las cartas de **Unidad**.
- Por el uso de determinadas cartas de **Acción**.

Desarrollo de la partida

Una vez situados todos los jugadores y definidos los espacios frente a cada uno, se ha de acordar un número máximo de rondas para la partida. Tras ello, se procederá a dar inicio a la partida. En primer lugar, cada jugador barajeará el mazo del contrario – en caso de ser más de dos jugadores, se barajeará el mazo del jugador situado inmediatamente a la izquierda – tras lo cual se colocará en el área designada y se robarán cuatro cartas de la parte superior del mismo. Esta será la mano inicial de cada jugador. El orden de intervención en la partida seguirá el sentido de las agujas del reloj a partir del jugador elegido por sorteo. El juego que se dividirá de la siguiente forma:

- Ronda: cuando hablamos de ronda nos referimos a todo lo acontecido en el juego entre el inicio del turno del primer jugador y el final de turno del último de los jugadores. Una ronda, por tanto, se compone de tantos turnos como jugadores haya en liza.
- Turno: el turno comprende todo el tiempo de juego de cada participante. Los turnos se realizan de forma sucesiva por lo que, con excepción de las cartas de **Acción** inmediatas, este es el momento para jugar cartas. Las cartas de **Recurso** y **Unidad** que se volteen por su uso durante un turno, han de permanecer así hasta el inicio del siguiente. Es decir, si originalmente el jugador A tiene 7 cartas de **Recurso** y durante su turno ha volteado 5, sólo podrá contar con 2 disponibles para jugar cartas de **Acción** inmediatas hasta que vuelva a ser su turno. El turno, a su vez, cuenta con una serie de fases determinadas.
- Fases del turno:
 1. **Inicio**: al inicio de esta fase, el jugador, colocará correctamente las cartas volteadas en el turno previo, quedando así dispuestas para volver a ser usadas. Tras esto procederá a robar una carta de su mazo. El jugador puede tener un máximo de 6 cartas en su mano al inicio del turno por lo que, si tras el robo supera ese número, ha de descartar cartas en su pila de descartes hasta que se quede con esa cifra en la mano.
 2. **Fundaciones**: en esta fase el jugador puede poner en juego tantas cartas de recursos como disponga en su mano.
 3. **Sanación**: El jugador puede emplear recursos del tipo de una **Unidad** para devolverle vitalidad a la misma (ejemplo: una carta de **Unidad** – Civil de 1/3 tiene dos contadores de daño encima, con el volteo de dos cartas de **Recurso** de tipo civil, esta se eliminan ambos contadores y la **Unidad** vuelve a tener sus valores originales).

4. **Apellido/Muttavia:** este es el momento en el que el jugador, mediante el consumo de recursos, juega cartas de **Unidad**.
5. **Acciones:** inmediatamente después viene el momento dedicado a poner en juego las cartas de **Acción y Artefacto**.
6. **Cabalgada/Aceifa:** en esta fase el jugador procede a declarar sus ataques. Ha de indicar los objetivos de cada una de sus cartas, pudiendo ser estas otras cartas o directamente otro jugador. Si hay más de dos jugadores, el jugador atacante puede repartir sus ataques entre todos ellos, librándose primero los choques entre cartas y, por último, los ataques dirigidos directamente contra el jugador. Una vez declarados los ataques, se pueden dar varios desenlaces:
 - **Se presenta batalla:** si el objetivo es una carta, ambas entablan combate causando tanto daño a su vitalidad como puntos de ataque tenga la carta contraria. Si la carta ve reducida su vitalidad a 0, es retirada a la pila de descartes y el resto de los puntos de ataque se dirigen contra el jugador. Si la carta ve reducida su vitalidad, pero no llega a 0, sigue en juego pero con tantos contadores de daño como puntos de vitalidad haya perdido. Estos contadores podrán retirarse conforme a lo descrito en la fase dos del turno. Si la carta atacante, como consecuencia del combate, ve reducida su vitalidad a 0, no provoca daño alguno al jugador defensor.
 - **Se huye del combate:** si el objetivo es una carta, la carta defensora puede optar por huir del combate. Esto hará que el ataque declarado a carta se convierta en un ataque directo al jugador, pudiendo ser bloqueado por este de la forma que se expondrá en el siguiente punto. A cambio, la unidad que ha rechazado el combate permanecerá volteada el resto del turno y la unidad agresora obtiene +1/+1 por su ímpetu.
 - **Asedio:** si el objetivo es un jugador, ya sea de forma directa o como consecuencia de lo expuesto en el párrafo anterior, este podrá bloquear los ataques usando para ello las cartas de Unidad que no hayan librado ningún combate en el mismo turno o se encuentren volteadas por cualquier motivo. A su vez, para esta situación, el jugador adquiere a todos efectos los valores de una carta de Unidad con los valores 2/PV del jugador.
7. **Fin del turno:** tras llevar a cabo todas las acciones mencionadas, el jugador procede al cálculo y recogida de todas las fichas de PV que haya obtenido y finaliza su turno.

Final del juego

El juego puede llegar a su conclusión de dos maneras:

1. **Supremacía:** se consigue siendo el último jugador que quede con PV positivos en el juego.
2. **Primus inter pares:** la victoria es para aquel jugador que, tras concluirse el número de rondas previamente pactadas por todos los jugadores antes del inicio de la partida y no siendo el único con PV positivos, tenga más PV que el resto.